



今期出紙16大版　隨《遊戲誌》第38號附送

遊戲誌 GAME PLAYERS EX

VOL.12



金田一少年之事件簿 有・獎・遊・戲

「我以爺爺的名字做保證，誓要將兇手揪出來！」

Happy Merry Christmas

請擁躍參加啊！

各位金田一的支持者，看見他和美雪那麼高興，大家當然想像他一樣，在聖誕節獲得一份豐富的禮物，現在便有一個好機會了！只要你投入剛推出的PS版《金田一少年之事件簿 悲報島新的慘劇》的世界中，像阿一那樣抽絲剝繭，完全破解真兇所設下的圈套，然後回答下面3條問題，將答案寄來，答對問題而偵探分數又比別人高的話，就可以贏取豐富獎品，記住先到先得，手快有手慢無。

獎品

頭獎(1名)：HMD DYMOVISOR 眼罩電視一部

二獎(1名)：《金田一少年之事件簿》漫畫一套

三獎(5名)：《金田一少年之事件簿》漫畫第一期記念版1本

問題

Q1：請寫出《金田一少年之事件簿 悲報島新的慘劇》中真正兇手的名字。

Q2：請寫出《金田一少年之事件簿 悲報島新的慘劇》中你最高可獲得的偵探分數。

Q3：請寫出《金田一少年之事件簿 悲報島新的慘劇》中你所獲最高分數的PASSWORD。

將以上3條問題的答案寫在下面的參加表格，然後寄到「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，封面註明「參加金田一有獎競猜遊戲」便可，截止日期為96年12月16日(以郵截為準)。如果答對的人數者超過獎品名額，本刊就會以抽籤形式抽出得獎者。

請沿虛線剪下

姓名：　　年齡：

性別：　　身份證／護照號碼：

聯絡地址：

聯絡電話：

答案：1.　　2.　　3.

本抽獎接受影印本參加

切記：用金手指破關者絕對沒有好下場

鳴謝：東立出版社香港有限公司、COMPUTER CENTURY CO.,LTD.

金田一少年之事件簿（特輯）



最近，一股熱潮漸漸深入民心，它不但有漫畫、電視劇、CD及小說，而且不久將會在次世代機種中推出它的遊戲，相信筆者不用繼續多加介紹，大家都知道了筆者所說的，就是原作金成陽三郎、漫畫出自佐藤文也、原案是天樹征丸的《金田一少年之事件簿》了。

主要角色簡介



金田一 一——他是名偵探金田一 耕助的孫兒，完全繼承了爺爺的偵探頭腦；他憑着自己的偵探頭腦屢破奇案，在《歌劇院殺人事件》中結識了劍持警視，並且成爲了很要好的朋友；還有他的一位同學兼「好朋友」——七瀨 美雪，兩人常常不幸地遇到一些險死橫生的驚險遭遇，所以漸漸的結下了「不解之緣」。



七瀨 美雪——私立不動高中二年級的學生，隸屬話劇社，成績比金田一好多了，自幼稚園開始與金田一 一都是同班同學，兩人好像淘氣雙子星一樣，常常鬥氣，但許多時有如老夫老妻似的，真是難明白現代少年的心態；她曾經在《學園七不思議殺人事件》及《悲戀湖傳說殺人事件》中與死神搏鬥，幸好得金田一相助，脫離險境；她對金田一的評語是：「平常看似吊兒郎當，但在緊要關頭卻相當可靠。」。



劍持 勇——名兇殺組的分恩愛，自五段的實謀，常常借 他是金田一的好朋友，身份是一警探，已婚，有孩子，與妻子十高中時已是柔道高手，擁有柔道力，但每次做事都只是有勇無助金田一的偵探頭腦去破案，所以屢建其功，不過他經常受制於他的上司——明智警視，令其於警界難以「突圍而出」。他對金田一的評語是：「他習慣稱呼我爲老兄，真拿他沒法，唯有好好的照顧他吧！」



明智 健悟——他是劍持 勇的上司，在國立高中畢業後就讀東大，留學於美國洛杉機攻讀犯罪心理學；他是警隊中的精英，就是所謂的——國家特考組；懂得多國語言，與FBI有合作過的經驗；他於《雪夜叉傳說殺人事件》中第一次登場，是一個十分有自信的人，對每一件案件都十分冷靜處理，破案能力絕不比金田一 一遜色。他對金田一的評語是：「有點自以爲是，但有這種人也不壞。」

檔案記載

漫畫版

FILE 1	歌劇院殺人事件
FILE 2	異人館村殺人事件
FILE 3	雪夜叉傳說殺人事件
FILE 4	學園七不思議殺人事件
FILE 5	秘寶島殺人事件
FILE 6	悲戀湖傳說殺人事件
FILE 7	異人館旅館殺人事件
FILE 8	絞首之學園殺人事件
FILE 9	飛驒機關宅邸殺人事件
FILE 10	金田一少年的殺人
FILE 11	塔羅山莊殺人事件
FILE 12	蠟人形城殺人事件
FILE 13	怪盜紳士的殺人
FILE 14	墓場島殺人事件
FILE 15	魔術列車殺人事件
FILE 16	黑死蝶殺人事件

小說版

FILE 1歌劇院新殺人事件
FILE 2幽靈客船殺人事件
FILE 3電腦山莊殺人事件

電視版（第一輯）

FILE 1學園七不思議殺人事件
FILE 2異人館村殺人事件
FILE 3悲戀湖傳說殺人事件
FILE 4飛驒機關宅邸殺人事件
FILE 5歌劇院殺人事件
FILE 6雪夜叉傳說殺人事件
FILE 7秘寶島殺人事件
FILE 8絞首之學園殺人事件
FILE 9蠟人形城殺人事件

附錄版

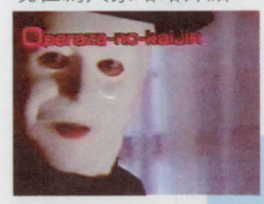
FILE 1推理公式大破解1
FILE 2推理公式大破解2



■金田一的漫畫、小說系列，還有推理公式。

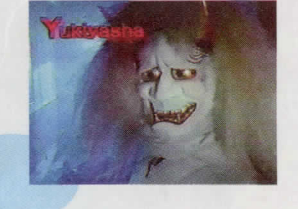
怪人檔案

在金田一的世界裏，除了有着精考的佈局之外，還有不少奇怪的兇手，現在為大家略略介紹一下。



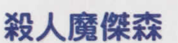
歌劇院怪人

出場故事：歌劇院殺人事件（漫畫、電視劇）／歌劇院新殺人事件（小說）／歌劇院新的殺人（動畫）



雪夜叉

出場故事：雪夜叉傳說殺人事件（漫畫、電視劇）

放學後的魔術師

出場故事：學園七不思議殺人事件（漫畫、電視劇）



殺人魔傑森

出場故事：悲戀湖傳說殺人事件（漫畫、電視劇）

鳴謝：東立出版社香港有限公司

紅鬍子聖誕老人（漫畫）
出場故事：異人館旅館殺人事件（漫畫）





冥界的小丑（電視劇）
出場故事：異人館旅館殺人事件（電視劇）

獵頭武者
出場故事：飛驒機關宅邸殺人事件（漫畫、電視劇）





御堂周一郎之亡靈
出場故事：惡魔組曲殺人事件（電視劇）

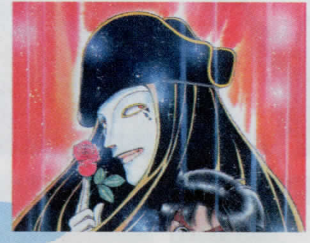
怪盜紳士
出場故事：怪盜紳士的殺人（漫畫、電視劇）





亡靈兵士
出場故事：墓場島殺人事件





地獄傀儡師
出場故事：魔術列車殺人事件

《金田一少年之事件簿》的成功

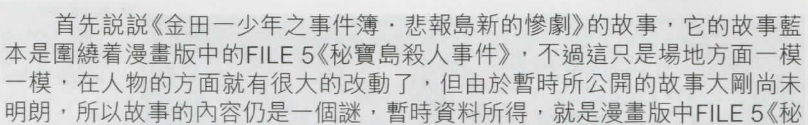
其實《金田一少年之事件簿》能夠如此成功，是筆者所能夠預計到的，但究竟它的成功之處何在呢？筆者認為其中有六點：第一，金田一和美雪的造型十分討好；第二，每一次的案件都十分撲塑迷離；第三，犯人的精妙佈局令人驚嘆；第四，兇手的造型很好；第五，結局令人意想不到；第六，喜歡精妙佈局的朋友絕對會愛不惜手。綜合以上各點，便能夠輕易地解釋到為何《金田一》能真真正正的打入香港市場了，而且，每一位犯人的造型都令人有着一種深刻的印象，如《THE PHANTOM OF THE OPERA》中的歌劇院怪人、《FRIDAY THE 13TH》的殺人魔JASON及日本傳說中的妖怪雪夜叉等等，這一些人物都不易遭人淡忘，再加上單純的美雪、愚勇的劍持和自傲的明智，都充份令到讀者或觀眾代入了劇情中的緊張氣氛，所以《金田一》成功，它是有着足夠的理由的。最近，除了某電視台開始播映《金田一》的電視劇之外，亦有電影商開拍了以《金田一》為藍本的電影，可想而知《金田一》於現在的影響力是何等厲害！



■在日本的金田一系列商品及漫畫。

即將推出於次世代遊戲機的《金田一少年之事件簿》

在介紹了《金田一》的吸引之處之後，現在應該為大家介紹的，就是將會推出於次世代遊戲機的《金田一少年之事件簿．悲報島新的慘劇》，除了PlayStation executed定在11月29日推出之外，SATURN及NINTENDO 64亦會在不日推出添！



首先說說《金田一少年之事件簿．悲報島新的慘劇》的故事，它的故事藍本是圍繞着漫畫版中的FILE 5《秘寶島殺人事件》，不過這只是場地方面一模一模，在人物的方面就有很大的改動了，但由於暫時所公開的故事大剛尚未明朗，所以故事的內容仍是一個謎，暫時資料所得，就是漫畫版中FILE 5《秘寶島殺人事件》內其中一名人氣角色——克里斯．愛因斯坦及在漫畫版FILE 6《悲戀湖傳說殺人事件》中初登場的記者——五木 陽介，都會在遊戲中出現；不若讓筆者在遊戲推出之前，將漫畫版的《秘寶島殺人事件》的故事作簡單的介紹，與各讀者重溫一下，希望讀者們在玩《金田一少年之事件簿．悲報島新的慘劇》之前加深了解。



■噢！金田一的世界啊！

《秘寶島殺人事件》概要

悲報島，位於九州官崎縣日向灘海上，自古以來就有着寶藏傳說，是一個神秘之島。有一天，有人發現了島上有一個隱藏着秘密的屏風，上面有一段關於寶藏的文字，特此招募一班能夠解開暗號找出寶藏的優秀人材，當一旦找出了寶藏，尋獲者可得到寶藏的十份之一（大約二億日圓）；不過參加者必須通過一個測試，再經批核才可有機會取得參加資格，而招募廣告刊登於報章之上。金田一為了巨額獎金，與美雪參加了這一次的尋寶旅程，但美雪由於通過不了測試，所以只好假裝是金田一的妹妹，一同到達悲報島，掀開悲報島的神秘面紗。

同行者分別有島主的女兒——美作 碧、所羅門王的後裔——克里斯．愛因斯坦、管家——岩田 英作、寶藏獵人——柿本 麻人、外科醫生——火村 康平、刑警——茅 杏子及尋寶者——八十島 隆造和矢狄 久義；在眾人到達了悲報島時，發現美作島主已經慘遭毒手，死狀極為可佈；而且柿本 麻人、八十島 隆造、火村 康平和矢狄 久義亦相計受害，在兇手的精密佈局之下，令到眾人在最初都認為是傳說中的山童所作崇，但當然在金田一的冷靜判斷下，終於把秘寶的所在及兇手抓到了。筆者還是不說出兇手的真正身分是誰，好讓一些未看過的朋友自已去看這一個故事吧！

商品方面

《金田一》的商品，分別有砌圖、《金田一少年之事件簿》偵探手帳（內有記事簿、特製原子筆、特製MEMO紙等）、歌劇院殺人事件遊戲、歷代怪人及金田一的T-SHIRT、「金田一」特製的背包、枱墊、茶杯、POSTER及POSTCARD等，還有電視劇的SOUNDTRACK及CD-DRAMA，真的是多不勝數；在書籍方面，除了漫畫、小說和推理公式之外，還有一本日本書刊叫做《金田一少年之事件簿——總集編》，這是一本有許多關於金田一的資料的書刊，內裏還有以往的故事，好讓人回味回味。



■這都是金田一的物品。

動畫版《金田一少年之事件簿》

終於等到啦！《金田一》的動畫決定在今年的12月14日於日本公映，故事是以小說中的《歌劇院新殺人事件》，不過人物方面就有少許改動，各位《金田一》迷請密切留意啦！





《東立》編輯部VS《遊戲誌》編輯部

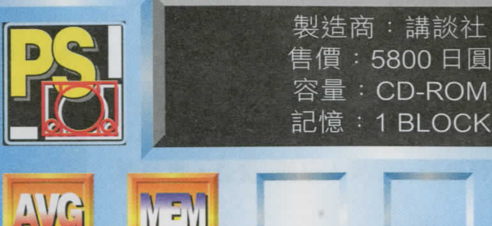
最後，究竟《東立》編輯部與《遊戲誌》編輯部的鬥快打爆《金田一少年之事件.簿．悲報島新的慘劇》，到底誰勝誰負呢？大家絕對要留意賽果啦！！

金田一少年の事件簿
～悲報島 新たなる惨劇～
START LOAD
©金成陽三郎/さとうふみや 週刊少年マガジン
©講談社/TYO 1996

金田一少年之事件簿 悲報島新的慘劇
金田一家用機初登場作品



TEXT：福田一少年





製造商：講談社
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK

AVG MEM



















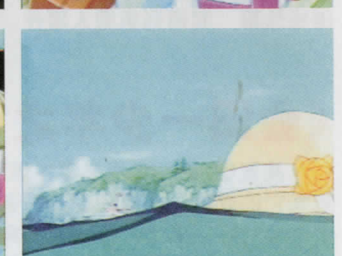












序

「又是悲報島嗎……」

繼上次在悲報島所遇到的連續殺人事件後（請參照漫畫版第5期與第6期），已有好一段日子沒踏足這些遠離市區的島嶼了。當我正在沉思中時，美雪突然在我背後一拍，幾乎將我推進海裏去，真是險得很，這時那把討厭的聲音在我身後響起，正是上次差點兒令我在間歇泉賠上小命的13歲天才——克里斯·愛因斯坦[クリス・アインシュタイン]。相同的角色，出現在相同的場合……

「嘔!」

我回頭一望，發現劍持老兄的臉色相當難看，看來他大概抵受不了船身傾側對他所做成的「暈船浪」。當我問老兄五木陽介[いつき 陽介]在那裏時，他答道應該在船艙內寫稿吧。

「看！阿一！到達目的地了！」美雪叫嚷着，連陽介先生亦走了上甲板來看看，果然看到悲報島了。

登陸後，老兄依然腳步蹣跚，所以他被五木陽介扶着走，而美雪那傢伙竟然要我幫她拿行李，真過份。

「快點吧，阿一——」

「喂，你看不見我滿手都是行李嗎？」美雪她真是一點同情心也沒有，累我被劍持老兄和陽介先生取笑。不過，不知是否老天爺體恤我，竟然刮起了一片大風，頓時吹起了美雪的裙子。

「噢！條子花紋……」

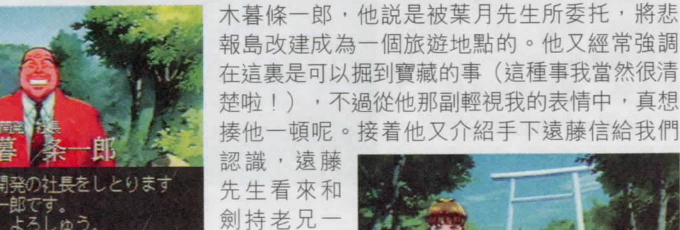
「不要看！」美雪喊道。就在她用雙手壓着裙子時，大風將她的帽子吹走，吹到遠離陸地的海上。就在眾人不以爲然之際，我總感覺到有「人」是一直在監視着我們的。究竟他是誰？

到達悲報島
10月14日 下午1：30



美雪望着飄得遠遠的帽子，感到非常失望，這又難怪她的，事關那頂帽子是她新買的。五木陽介提到這座島的主人葉月光定，在12年前因急事而將悲報島賣掉給美作大介，在上次的連續殺人事件過後，葉月他又將這個島買回，真奇怪。

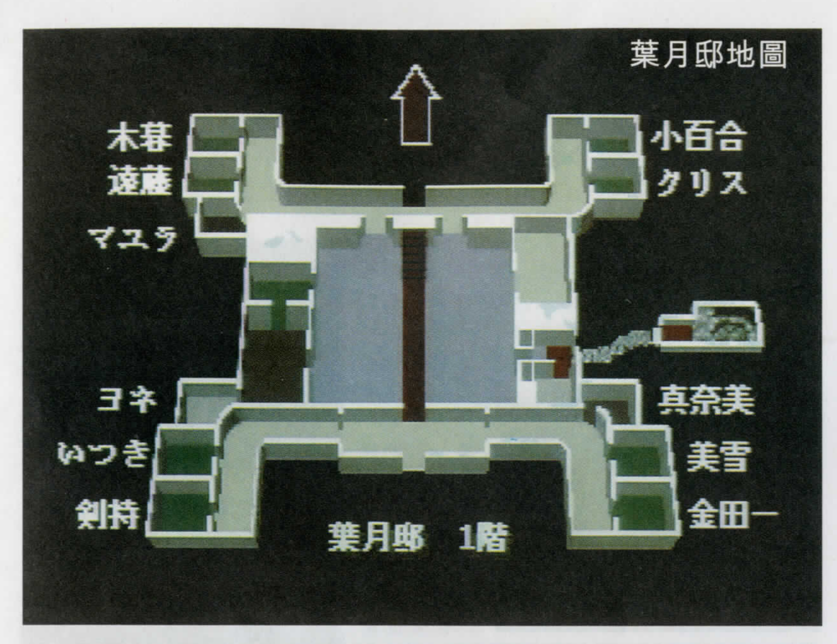
這時，一名中年肥胖男子出現來迎接我們，原來是木暮開發公司的社長——木暮條一郎，他說是被葉月先生所委托，將悲報島改建成為一個旅遊地點的。他又經常強調在這裏是可以掘到寶藏的事（這種事我當然很清楚啦！），不過從他那副輕視我的表情中，真想揍他一頓呢。接着他又介紹手下遠藤信給我們認識，遠藤先生看來和劍持老兄一樣，被船醉弄得面青青的。

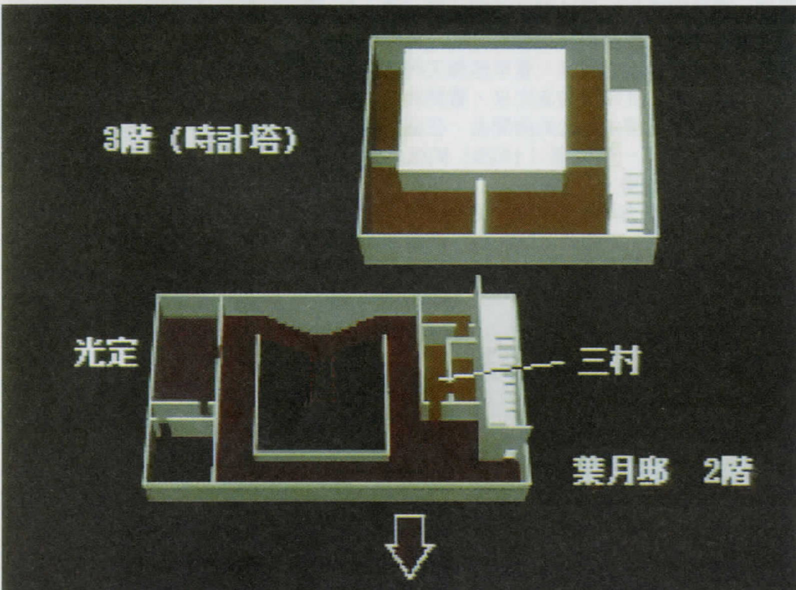


「啊，船已經駛走了……」美雪道。

眾人皆知下一班船將會在下週才到達，現在還是先到葉月邸去吧。當走到白色鳥居時，









美雪問克里斯為何對島上的鳥居充滿興趣，這又難怪的，因為這名自稱所羅門王族後裔的小鬼曾經說過，島上的寶藏全部都是屬於他的，而當劍持聽到美雪說他也是一名IQ180的天才時，頓時也被嚇了一驚，真是的。

在山童面前，遠藤提到有一名來自東京西北大學的考古學研究生亦來了島上，是一名23歲的女孩子，我看到木暮那副好色的德性便受不了。遠藤又說木暮開發公司是被島主所委托，來將悲報島改建為旅遊地點的，不過最近卻出現了一些「麻煩」，故被逼暫時中止工程。



往前行了不久，眾人發現了一座由木建成的簡陋神社，木暮說這神社是由葉月島主的大女兒真由良[マユラ]所建造的，她本想興建一間較大的，可是二人為了它幾乎打起架來，因此就有眼前的小屋出現；現在他們保持着冷戰的狀態。在神社的入口有一名老頭正在躺着，原來他便是這裏的廟祝——竹內燈妙，木暮說他每天只懂食飯和喝酒，一點也不像樣。（絕對同意！）而廟內正在專心求神的是真由良，她為了供奉這些神竟然連父親的事業也不理，真頑固的哩。



在非常宏偉的葉月邸前，我們遇到葉月家的傭人栗原真奈美，她戰戰競競地對大家說請把行李交給她，接過後便像老鼠一樣竄入大屋。（真膽小！）我們便跟着她走入屋內。

「甚……甚麼？」美雪看見牆上的紅字叫道。

「不知道是那個人所做的惡作劇，在幾日前已經有這些字了。」木暮答道。

「哦，原來就是這些『麻煩』……」劍持說。

「咦，甚麼AKAKITEMARI（日文）……？」美雪說。

「《赤紅色的手毬》」一名老婆婆說。

「?」

「在玩赤紅色手毬的晚上，在天空的時刻鳥兒便會告知；山童來的時候，如果垂下頭時看見大家，就和古城有緣份。」

「這個阿婆甚麼料子？」劍持驚愕地說。

「我可是葉月家的傭人相田米[ヨネ]。這是悲報島世代流傳被咀咒的歌啊。」她說。

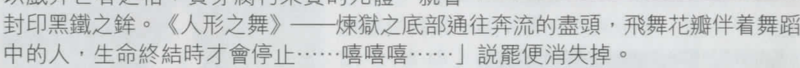
「《骸之鉾》——聽清楚在水面的歌，不可以戲弄亡者之棺；貫穿腐朽果實的死體，就會封印黑鐵之鉾。《人形之舞》——煉獄之底部通往奔流的盡頭，飛舞花瓣伴着舞蹈中的人，生命終結時才會停止……嘻嘻嘻……」說罷便消失掉。

「那個阿婆是否只是出來嚇我們呢？」劍持流着冷汗道。

「簡直就像恐嚇信一樣的歌啊！」美雪道。

「這好像掃了大家掘寶的興緻呀。」木暮說。

這時，傭人真奈美便出現，替大家分配好房間，而我的就剛好在美雪的旁邊（是否天公要我去進行夜襲？嘻），老兄和五木陽介的就在另一邊。臨離開大堂前，遠藤先生對我們說在吃晚飯時便到食堂去集合，最後我便返回房間去。



美雪對我說這座島好像有點怪怪的，和上次美作島主遇害時完全不同，充滿歐陸風格的建築可以在短短的時間內建成，看來葉月島主真的很富有。接着，美雪提議在晚飯開始前，不如到大屋與島上各處走動，我當然贊同（要知道我可是來掘寶的，開始前當然要收集線索啦！）。這時可先到金田一房內的書桌去SAVE。

到達大堂時，美雪說我頭頂上的是一台大鐘，會在指定時間鐺鐺地起來，好像雀鳥一樣的呢，不過看清楚，發覺它動也不動。（難道是壞了？葉月島主那麼富有，會否慳回這些維修費用呢？難道……）在大廳西側的食堂，我們碰到了真奈美，她說我們若有需要幫忙便可以找她，她其實是葉月先生的遠房親戚，而真由良與米婆婆的關係是……說到這裏，她欲言又止，結果離開了食堂到別處去工作。在食堂看過一遍後，由於沒有特別的發現，所以便返回大廳去。

在廚房，我看見五木正在向米婆婆問一些有關葉月家的問題，不過她卻無視五木，只是答些廢話，我聽到葉月光定原來是葉月集團的老闆，不過不知為何突然來到這個人跡罕至的小島。

離開廚房後，我和美雪便到圖書室去，那裏收藏了大量的書，美雪那傢伙竟然說要將它們全部看完……在房的深處我發現了一個類似計算機的機器，正想伸手過去碰它時，米婆婆突然在我們身旁出現，說那機器記載了葉月先生大量重要資料，在這情況下我唯有先離開圖書室。（為何她那樣緊張？）



當行到木暮先生的房門前，美雪叫我稍停

下來，聽聽房內傳來的對話。「蠢材！你完全不守信用呀！竟然被那女人迷惑到？究竟是誰給你吃這一隻『死貓』呢……等等，聽不聽到外面有怪聲？」我知道已經被他發現了，於是便：

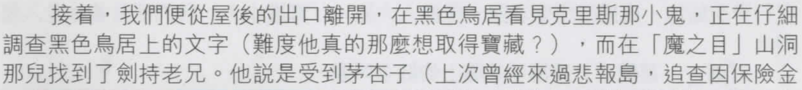
A. 繼續留下偷聽[このまま聞く]
B. 馬上離開[立ち去る]



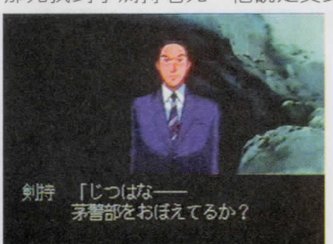
跑回大廳後，發覺一樓已沒有特別的發現了，於是便從樓梯往二樓去。在葉月島主的私人醫生——三村的房間我們遇上一位美麗女性，當美雪問她知不知道三村醫生在哪裏時，才驚覺她便是三村翔子（原來三村醫生是個女的），打過招呼後我們便離開房間。到通往三樓鐘樓的房間，發現入口的門被鎖上了，於是返回大廳去。



從正門離開大屋，我和美雪發現這裏的電力原來是自給自足的，而大鐘則是由屋外的操作盤所控制的。

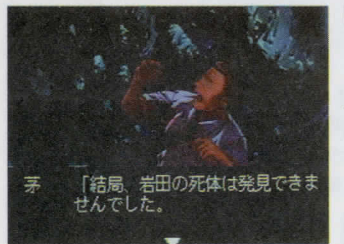


接着，我們便從屋後的出口離開，在黑色鳥居看見克里斯那小鬼，正在仔細調查黑色鳥居上的文字（難度他真的那麼想取得寶藏？），而在「魔之目」山洞那兒找到了劍持老兄。他說是受到茅杏子（上次曾經來過悲報島，追查因保險金殺人的疑犯岩田英作之下落）所委托，原來在上次的事件中，警方找不到岩田英作的屍體，於是便叫劍持到來查看一下，結果沒有甚麼發現，於是先返回大屋才算。



從正門離開大屋後我便和美雪到島上各處去看看，在假宮（木製神社）找到真由良，她叫我們不要穿着鞋踏入那裏去，因為那兒是極為神聖的地方，並不是普通人所踏足的地方。她又說其父是被木暮的花言巧語所哄騙，才會計劃將悲報島重新發展。向東稍行一會我們到達了燈妙的小屋，他提到在這個島除了「魔之目」外，原來還有一個「魔之口」的，可是有關其敘述的古文書卻……。在淺橋，美雪對着我說不見了那頂帽子很可惜，「屈」我要送過另一頂給她，說了幾次「不」後她依然叫着，最後我也贏不過她，答應回去後再買過一頂新的給她[わかったよ]。





回到大屋後，美雪問我是否看完全部的地方，我答「是的」[そうだな]，接着她又問不如到食堂裏去吃晚飯吧，我答「好吧」[そうするか]。（注意，如果選擇去吃晚飯的話就會進行下一段的故事，所以最好先SAVE）

晚飯（夕食）
10月14日 下午6：30

在食堂，美雪看見老兄的臉上有傷痕，他說是被岩田所弄傷的，原來岩田在上次的事件過後真的沒有死掉，一直躲藏在森林內靠小動物與果實充飢維生，和原人不惶多讓，幾經辛苦才捉到他，現將他關在屋外的儲物室[物置小屋]。就在這時，那名西北大學研究生——東堂小百合終於出現，她說是為了調查繩文遺跡而來的，而當她問美雪我們是否戀人時，美雪答「當然不是！我們只是青梅竹馬的好朋友而矣……」唉，次次都是這個答案。她說到來調查是因為這裏快將被木暮發展所改建，而她亦反對木暮等人這兒所進行的建設。



開飯之前，木暮與三村醫生二人為了爭功和「那個東西」爭吵了好一陣子，遠藤正想叫他們不要在眾人面前吵架，反而被罵到胃痛，小百合對於他們經常爭吵感到非常煩厭。此時，葉月光定和女兒真由良到達食堂，與眾人進食晚飯。



吃過晚飯後，美雪便和我在房內小談一會。她說葉月島主雖然有紳士風度，可惜跛了雙腳；真由良外表看來非常冷傲，難度一生只是為了興建神社？真奈美自兩親逝世後便一直在葉月家當傭人；米婆婆一直都在葉月家裏做工，以前曾經是葉月島主的乳娘；身為經濟界與政治界大人物私人醫生的三村翔子，「究竟會否吸引到你呢？阿一。」美雪突然問我。

A. 會、會的[ま、まあな……]
B. 當然不會[そんなことないよ]

至於木暮，她說因感到他這樣對手下遠藤而非常討厭，而遠藤則是一個面青青、十分緊張的男子。燈妙老伯則是一名很古怪的老頭，經常說着「喲」之類的說話，而最令人感到興趣的可算是那番有寶藏的話。究竟「魔之口」是在哪裏呢？

過了一會，感到疲累的美雪先返回房間去休息，接着我便離開房間到其他地方去遊盪。在食堂內我發現劍持老兄和五木、克里斯和燈妙正在閒談着，老兄二人說着有關今次行程的事，他們看來相當投契；而克里斯則被燈妙問及掘寶的事，那小鬼當然無視他啦。接着我往二樓去，在三村醫生的房外聽到遠藤先生的聲音，看來他和三村好像真的搭上了。就在此時三村走出來，看到我感到有點愕然，跟着我便走入她的房間去，在細房中的化 枱上發現了一張寫着「1129」的紙，究竟是甚麼則仍未知道。

離開房間後我便從右邊的門往鐘樓去，在鎖着的門旁邊的地板發現了一個金屬牌[プレート]，上面寫着「時計塔」三個字，看來應該是掛在鎖匙上的鐵牌，可是鎖匙卻不翼而飛，而金屬牌的下半部份有明顯的磨損現像。把它撿起後，我便離開這條黑漆漆的樓梯。

在二樓的通道隨處行，我忽然聽到三村醫生和傭人真奈美的聲音，好像三村要求真奈美做甚麼似的，再向前行到樓梯口便碰到二人，她們一見到我便收口離開。這時真由良在我身後出現，說讓我看到他們的舉動真是葉月家的羞恥，她表示女性若以自己的色相來不擇手段的話是相當可恥的。

返回一樓時，在樓梯口遇到那個女研究生小百合，她問我是否和五木先生很熟落，想和我一起去找他，結果我便和她到五木先生的房間去。在大堂忽然聽到很雄壯的音聲，小百合告知原來是葉月先生正在聽《VALKYLIE的騎行》這首樂曲。接着我們到達五木先生的房門前，敲過門後發現他仍未回來，她說想入去看看自由作家的房間，於是便問我入不入去。

A. 進入房間[部屋に入る]
B. 不進入[やめておく]

我當然不會隨便進入別人的房間（？！），可是她卻一個人走入房內，我恐防她會亂動五木先生的物品，於是便：

A. 追小百合[小百合を追う]
B. 不追小百合[小百合と別れる]

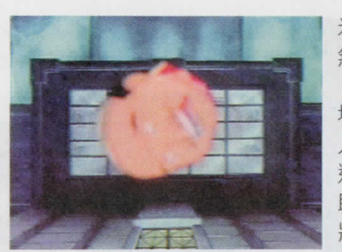
我跟着走入房間，和小百合在房內四處看過後，在書桌的櫃桶內找到了五木的字稿與一盒錄音帶，得知真由良和米婆婆等人的資料。

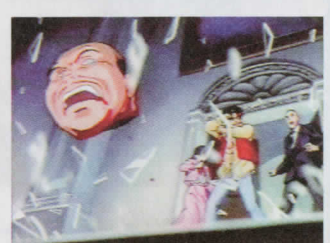
「葉月真由良，18歲，沒有到過高校上學，可是取得大學檢定試驗合格，難道討厭和別人相處？她會否繼承葉月集團？米婆婆，74歲，出生地與其他資料不明，由葉月島主的父親那時起便在家裏打工，看來對家中的事相當清楚……栗原真奈美，19歲，葉月島主的遠房親戚，父親因生意失敗而全家自殺，獨剩下她倖存，自此便在葉月家中當傭人。」

接着便聽那盒錄音帶，內容大致是說五木現在正調查葉月一家。聽後小百合便對我說「這是我倆的秘密」，當然不可讓其他人知道我們曾進入這兒吧。最後她告訴我米婆婆在外面，準備對眾人說有關這個悲報島的傳說。

大廳（大廣間）
10月14日 下午8：30

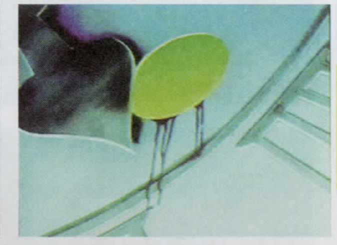


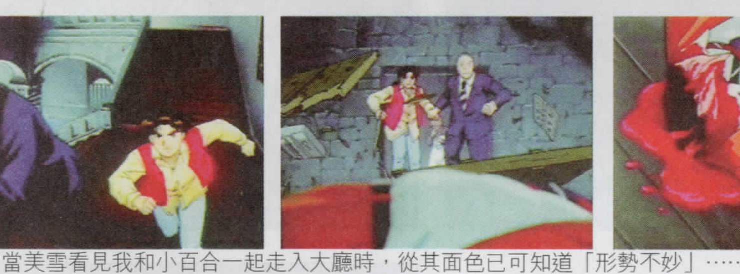











當美雪看見我和小百合一起走入大廳時，從其面色已可知道「形勢不妙」……米婆婆說有關悲報島的傳説，原來這個島原先是叫「秘寶島」的——收藏了無數秘密寶物的島，當年豐臣秀吉要對外出兵，有部份軍資金都是來自這裏的。可是，有不少人曾對這個大寶藏打主意，都被守護者「山童」所殺，因而有「悲報島」——悲慘的寶藏之名。就在她解說被咀咒之歌的意思時……

眾人頭頂忽然響起鐘聲，正當我行到玻璃天窗的底部時，一個人頭突然從天而降，這是木暮先生的頭顱！頓時嚇得眾人大驚。此時五木與克里斯等人分別出現，每人都顯得非常驚慌。這時我和老兄馬上跑往三樓的鐘樓去，撞門而入發現只剩下身首異處的木暮先生。



時計塔
10月14日 下午9：00

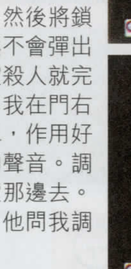
從現場環境所見，五木指出木暮的頭是被人放到鐘面的窗子，再被鐘上的時針剕斷頸部致死的。這説法馬上被劍持所推翻，因為時針的鋒利程度是無法將頸部剕斷的，再者那個窗子的出血狀況，根本和現實不符（留意，如果是被時針從上而下剕斷頸部的話，那麼便會有血噴到窗的上半部），所以可推斷木暮是先被殺死，然後才被切斷頭顱的。劍持認為由於大鐘原本是沒有開動的，米婆婆補充說葉月島主保留這個大鐘純綷是裝飾用途，因此往屋外的操作盤去開動大鐘的人，便是最有嫌疑的人。

這時平日負責啟動大鐘的真奈美，便說木暮不是她所殺死的。五木問她有否去啟動那個大鐘，她答有，但只是照主人（葉月島主）的吩咐去做而矣，接着五木便確認了她的說法，原來為了不讓鐘內的機件生銹，因而會隔三天都啟動大鐘運行一圈，她說不知為何大鐘會響，跟着便哭起來。劍持老兄檢查木暮身上的衣袋，發現了一條鎖匙——時計塔的鎖匙！可是掛着鎖匙的金屬牌卻不見了；另外米婆婆確認了這條鎖匙是獨一無二的。

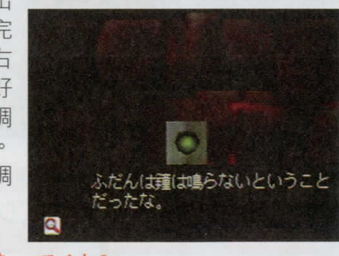


「被害者持着進入兇案現場的唯一鎖匙，難道是密室殺人？金田一，輪到你出馬了！這條鎖匙可能對你的推理有幫助，所以先給你保管。」劍持將調查的重任交給我。「我們在食堂集合，等你的好消息。趕快調查吧！」接着大家便離開時計塔範圍，並將木暮的屍體抬到雪櫃。

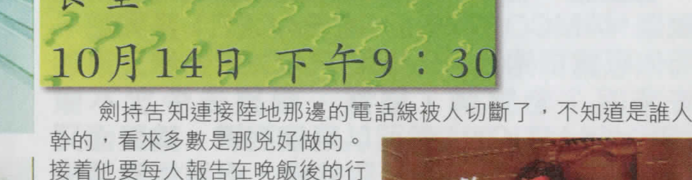




我在這兒仔細搜索，先撿起了被我和老兄踢爛門的鎖，發現如果將鎖匙插入後向右一扭，就會把門栓拉入，只要一放開手鎖匙便會自動回中，同時門栓亦會立即彈出來。接着，如果插入鎖匙後用手指按住門栓，然後將鎖匙回中拉出，門栓竟然不會彈出來！這樣的話……密室殺人就完全不成立的了。另外，我在門右邊的牆上發現了一個掣，作用好像是開啟與關閉大鐘的聲音。調查完畢後，我便往食堂那邊去。在食堂門前遇到老兄，他問我調查完畢了沒有：



A. 完成[ああ、オッサン]
B. 等多一會[もうすこし待ってくれ]



食堂
10月14日 下午9：30

劍持告知連接陸地那邊的電話線被人切斷了，不知道是誰人幹的，看來多數是那兇好做的。接着他要每人報告在晚飯後的行踪，首先葉月光定說他一直都在房內，不信的可以問三村醫生，而且木暮的死對他完全沒有好處，因為這樣會拖慢了島的開發進度，再者坐輪椅的他又怎能走上時計塔？米婆婆說晚飯後她在廚房工作沒有出過來，她認為這件事一定是山童所造的。真奈美說她一直都在打掃，不過被我們發現她在島主的門前出現，感到十分丟臉。劍持問她到底焦累着甚麼，卻被三村截着說「不可告訴你的『秘密』」，當然和「今晚有沒有做？」與「今晚沒有做。」有關。真由良說她一直都在房裏讀書，直到眾人驚叫起來才知道發生了命案。燈妙說晚飯後他留在食堂內，劍持也應該知道的（當時劍持是和五木在一起的），而燈妙是有15分鐘離開過食堂去廁所的。

當老兄問到小百合時，她說食過晚飯後便在房裏整理發掘到的資料，接着便在走廊遇到我，和我談了一會。

「是嗎，金田一？」劍持問。

A. 是、是呀[……ああ、そのとおりさ]
B. 不、沒有[いや、ちがう]

「是呀，和金田一在一起嗎。」劍持道。

「我就一個人，你就開心快活啦……」美雪扁着咀說。

「之後，我便到大廳去聽米婆婆的説話，就在這時大鐘便響起來……」小百合說。

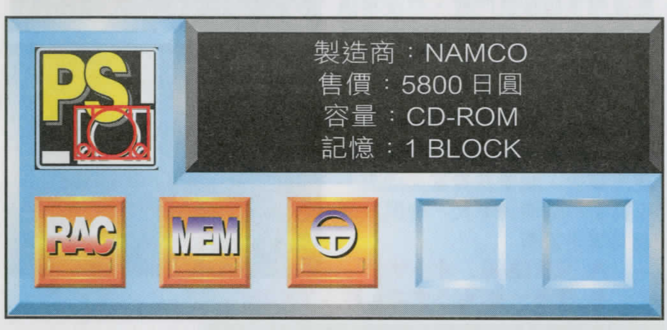
三村醫生說她首先在自己的房間和遠藤説話，然後便到主人那裏去，不過做了甚麼卻是個秘密（一定不是好事！）。遠藤叫老兄不要懷疑他，因為他是木暮的部下，再者他有不在場證據——他一直都在三村先生的房裏，之後便一直都在食堂，之後便因胃痛而一直留在房中休息……

「喂，你好像完全誤解了『一直』的意思，是嗎？」劍持說。「雖然聽完全部人的説話，可是誰真誰假現在仍未知道。金田一，你有甚麼意見？」

（下期續）

我哋今次玩揸小巴！





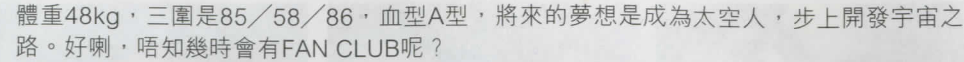
老實講，有玩開賽車遊戲的朋友無理由未接觸過NAMCO的《RIDGE RACER》系列吧，而依家賣緊嗰隻《RAGE RACER》你又幫趁咗未呢？老實講，雖然一眼望去今次不像《REVOLUTION》般可以通信對戰，論畫面又無《REVOLUTION》咁幼細，但當你看清後可能你會完全接受這些看來是缺點的東西。因為在《RIDGE RACER》中今次你可以養車、換車、改車，同時對手水準又會升級，跑道亦比以前多，就連賽車顏色同隊徽也可自行設計，而這些要點通通也是賽車遊戲擁躉們一直夢寐以求的要素，如果遊戲因為要處理這些元素而令畫面差小許，咁你仲會要求啲乜嘢，而且今次在操控方面亦作出合乎玩賞條件的革新，即上大斜路時要用低檔數以較大扭力前進，真係……你仲有乜理由去拒絕一隻咁正嘅遊戲！

WHO IS SHE？

在遊戲的OP及開賽前，玩者會看到有一位以多邊形造出，樣子不俗的賽車女郎，看到她有此「戲份」，相信各位也會猜到以後製造商可能會有啲乜嘢計劃吧，再加上佢原來除有名字外更有齊個人資料，真係分分鐘可以玩偶像崇拜。不過不論如何，筆者也先為大家作個介紹吧。姐姐原來名字叫永瀨麗子，生於1975年2月14日（情人節），出身地是東京，身高165cm，





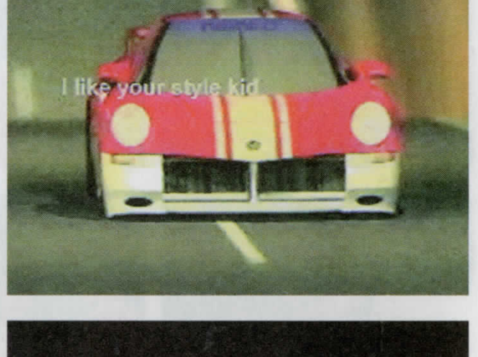

體重48kg，三圍是85／58／86，血型A型，將來的夢想是成為太空人，步上開發宇宙之路。好喇，唔知幾時會有FAN CLUB呢？





十足賽車雜誌的OP



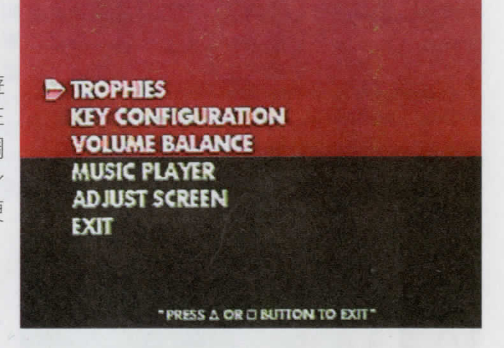


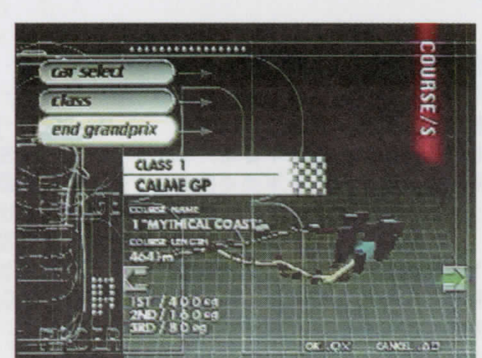




OPTION

於遊戲的OPTION中，玩者當然可作出遊戲的系統調教，不過今次最值得一提的便是在「ADJUST SCREEN」一項中，玩者可自行調教遊戲畫面的中心點，如此一來，玩者因本身電視接收不到正常訊號而令畫面偏側的情況便可改善，希望以後會有更多遊戲有此功能吧。



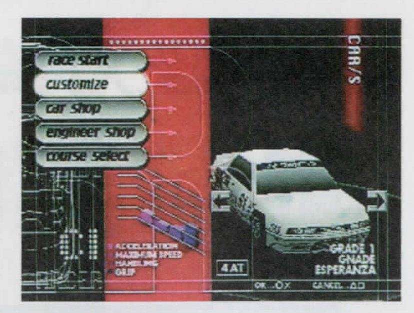


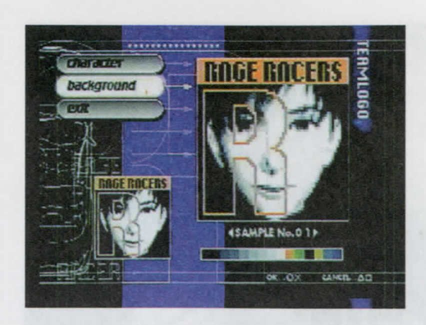
級別的選擇

當進入遊戲後，玩者便可選擇進行時間賽或格蘭披治模式，而在進入正式攻略遊戲的格蘭披治模式後，玩者便可於「CLASS」一項選擇進行甚麼級別的比賽，不過在初開始遊戲時是只可選擇CLASS 1的，當玩者能在三條賽道中均勝出後，那麼玩者便可升級，同時可選玩任何一個已完成的級別。

CAR SELECT

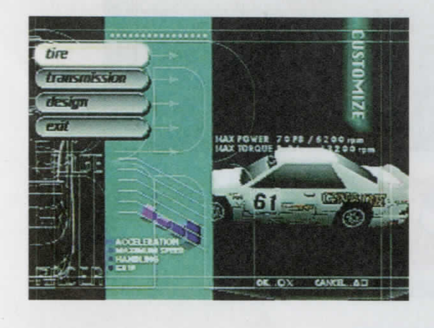
當進入「CAR SELECT」這項後，玩者便可設定賽車的外觀及部份性能，同時亦可買車、改車及選擇以哪輛賽車出賽。不過遊戲中玩者是要在比賽中以頭三名勝出來取得獎金，並以獎金來買新車及改裝，因此某程度來說真的耐玩度大增。





TEAM LOGO

在這項目中，玩者可自行設計或使用遊戲本身預設的車隊隊徽，同時除隊徽本身外亦可自行選擇背境顏色。至於筆者便選了「女主角」永瀨麗子的樣子作隊徽，同時將那踩着伊人面龐的「R」字執去，當然，讀者們如有耐性的話亦可自行設計。



CUSTOMIZE

在這項目中，玩者可進入「TIRE」設定賽車車軚的情能，在「TRANSMISSION」中選擇以自動波或手波操控，而在「DESIGN」一項中更可在「LINE COLOR」更改賽車的外觀，玩者可改成自己喜歡的顏色，同時也可進入「TEAM NAME」輸入自己車隊的名字。

重播功能

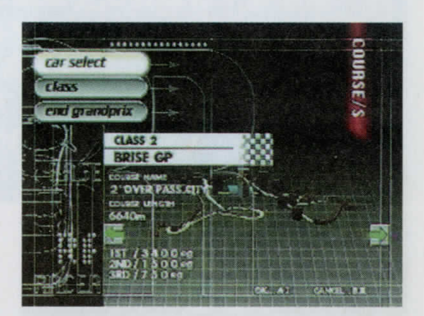
重播功能基本上已可說是賽車遊戲的指定動作了，不過由於遊戲中玩者的賽車往往已改得獨一無二，故當勝出時這重播便來得更有意義。



至 CLASS 5 為止的四條賽道

COURSE-1 MYTHICAL COAST

COURSE-2 OVER PASS CITY



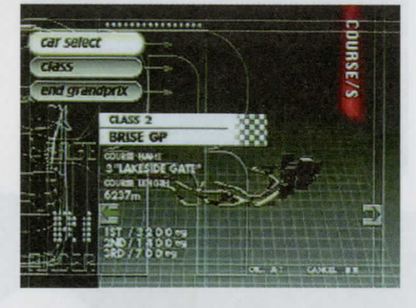




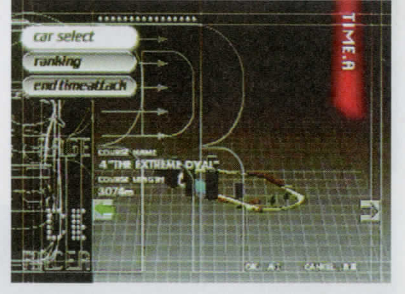




COURSE-3 LAKESIDE GATE

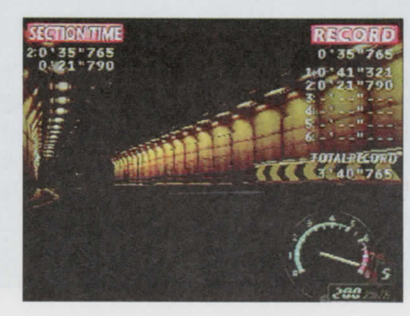


COURSE-4 THE EXTREME OVAL

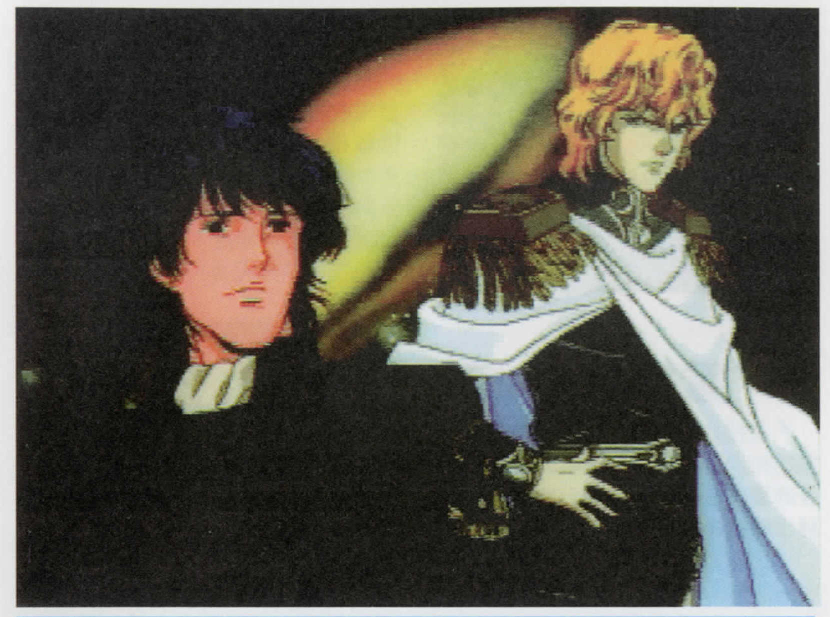






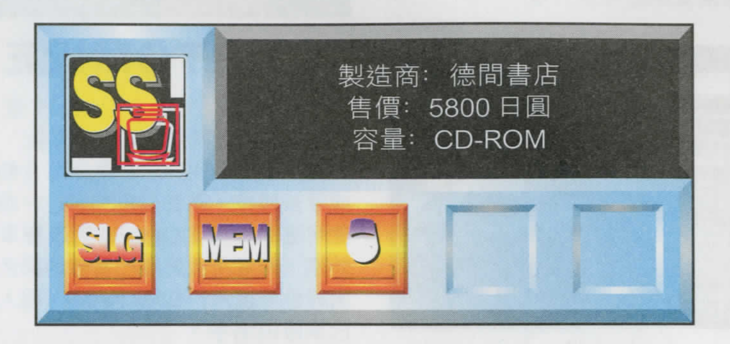






銀河的歷史又再寫下新的一頁……

銀河英雄傳說



由田中芳樹原著，以宇宙間兩大勢力「銀河帝國」以及「自由惑星同盟」之間的戰爭為背景，在日本，台灣以至香港都相當受歡迎的長篇科幻作品《銀河英雄傳說》，對小說迷、動畫迷、漫畫迷以至電腦SLG的愛好者來說相信都會是一個熟悉的名字，今次，這遊戲由德間書店將它移植成SATURN遊戲了，由於這作品要介紹的東西實在太多，三言兩語是沒有辦法介紹清楚的，所以我們今期會先將遊戲的主要系統以及和其他版本之間的比較介紹給大家，其餘的留待下期詳盡攻略時才逐一去講。

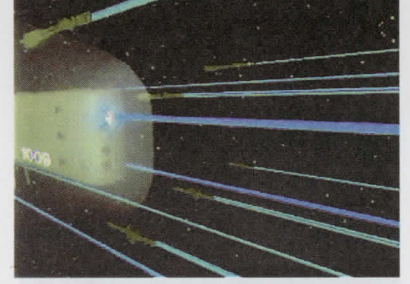
與電腦版之間的不同

雖然德間書店以往替紅白機以及超級任天堂推出過的《銀英傳》都似乎有所不足，但今次就明顯下過不少工夫，其中最大的特點是利用了德間書店有推出動畫版《銀英傳》這個得天獨厚的強項，在遊戲途中加插了相當多的動畫片段，發揮出其他公司所沒有可能做得到的可能性。

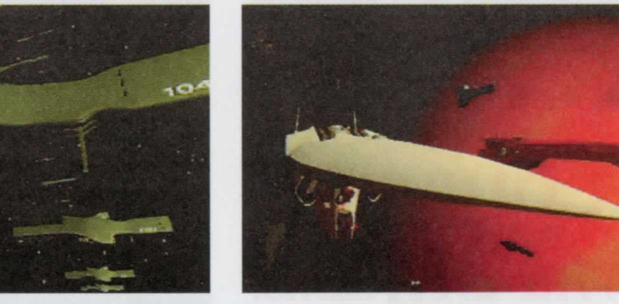
在戰鬥方面，規模明顯地是比電腦版來得小規模，因為電腦版中每支艦隊各有它的艦種構成，最少也會由四組艦群所組成，但在這SATURN版中，每支艦隊在戰鬥畫面上都只會是一個部隊，或許可以說當兩支6、7個艦隊集結起來的艦群交戰時，便會和電腦版的戰鬥差不多。

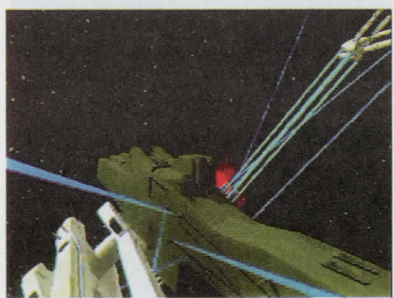


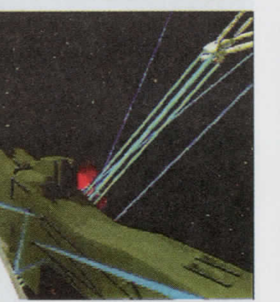




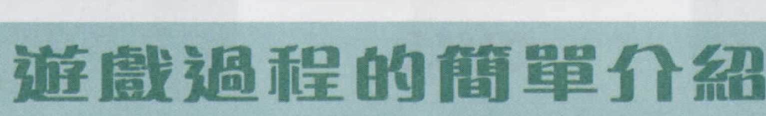












遊戲過程的簡單介紹

1選擇陣營

在遊戲開始前，各位要先選擇自己所屬的陣營，「帝國」即銀河帝國，其特色是人材很夠，而且軍資金亦不會有太大問題，「同盟」即自由惑星同盟，特色是人材不足、軍資金不足（……），唯一可取的是同盟軍內有着被稱為「不敗之魔術師」的羅昆力（本介紹之內所用的譯名主要會使用電視上那一套，若有不足時才會使用小說版的），而且在遊戲初期更會發生羅昆力利用計策無血佔領伊捷倫要塞的事件，有一段時間是可以立於不敗之地的，不過當帝國開始他們的「諸神之黃昏」作戰之後，這優勢便會失去而很難再撐下去。

但無論如何，暫時我們會以同盟來開始這篇介紹。



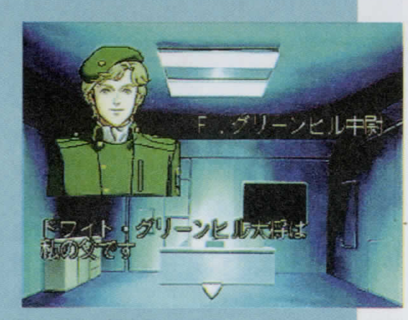
2.事件部份開始

當你選擇了同盟軍時，故事是會由「第四次阿史特會戰」剛結束後的時期來開始的，這時羅昆力因為在會戰中當了代理艦隊指揮官，成功令同盟剩餘的艦隻撤退，於是被同盟國會內的人「擺上枱」，任命他成為新創立的「第13艦隊」指揮官，並要他以半支艦隊的陣容去進攻過往同盟6次進攻也無功而回的伊捷倫要塞。



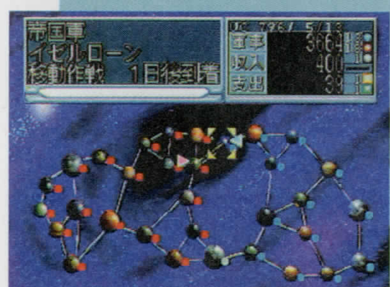


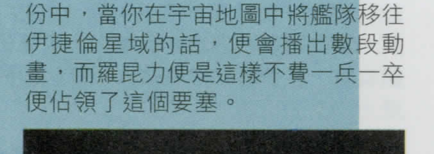


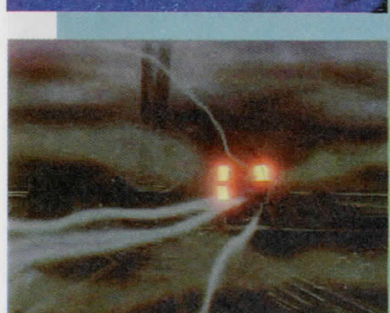


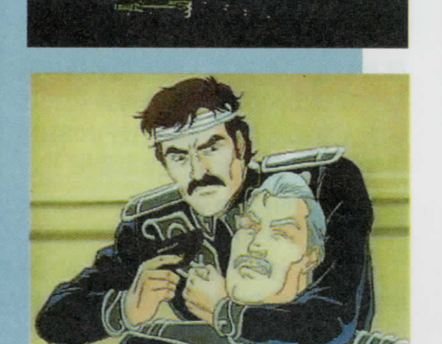
3.無血佔領伊捷倫

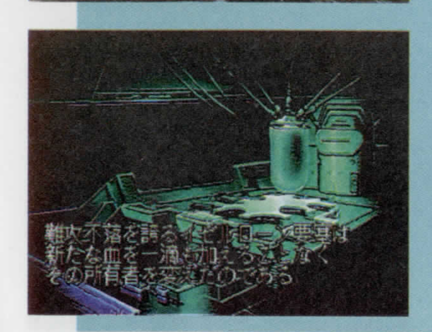
事實上，若是以遊戲的實際戰鬥系統來計算，即使你有兩支第13艦隊亦未必能攻下這個要塞的，但遊戲在這時卻會進入另一段事件部份中，當你在宇宙地圖中將艦隊移往伊捷倫星域的話，便會播出數段動畫，而羅昆力便是這樣不費一兵一卒便佔領了這個要塞。

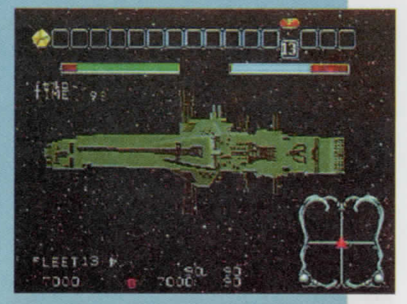






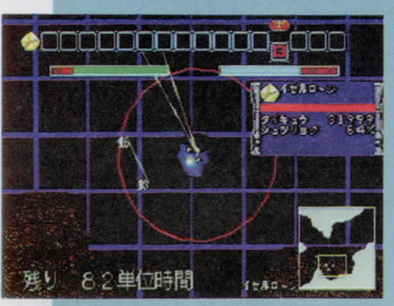


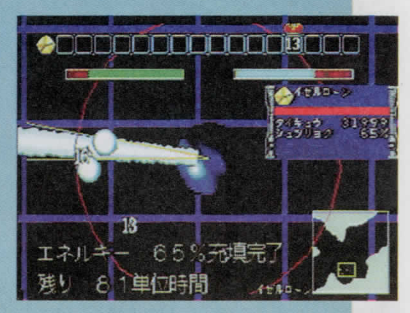


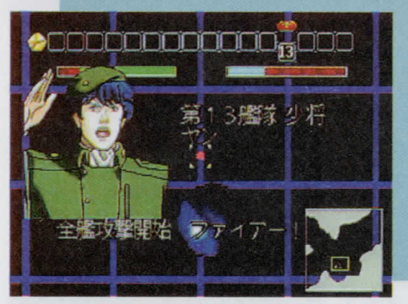


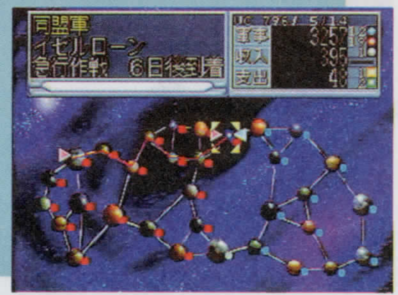
4.應付敵方回航的駐留艦隊

當發覺被同盟軍騙了後，給引離了伊捷倫要塞的帝國駐留艦隊當然是馬上回航，並遇上了羅昆力所率領的部隊，第一次戰鬥終於開始了，這一戰由於羅昆力仍只是少將的官階，艦隊數目只有人家的一半，所以想勝利的話便一定要利用伊捷倫的主砲「雷神之鎚」，先將第13艦隊移近要塞範圍，然後看準機會向敵人施以這狠狠一擊（小心不要連自己人亦順手打下來），以一般敵人中將16000艘艦的部隊來說，100%能量下的一擊是可以將他們打至剩下2、3千艘的。







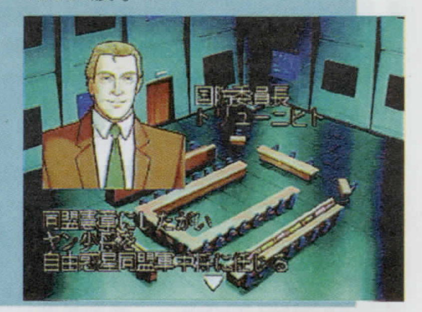


5.回歸首都

當戰鬥結束後，對只得半支艦隊的羅昆力而言實在是太不利了，所以較佳的善後方法是組織另一支艦隊前往伊捷倫星域駐留，而羅昆力的第13艦隊則在「替更」到達後先歸還回盟首都。

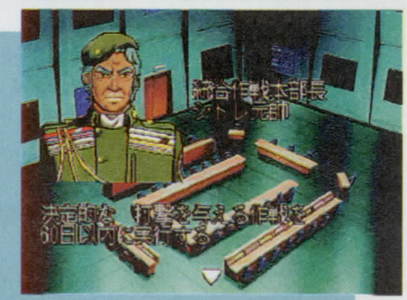
由於攻下伊捷倫要塞這個戰功實在不少，羅昆力被昇為同盟軍中將，指揮的艦隊數目亦到達一般艦隊的16000艘了。

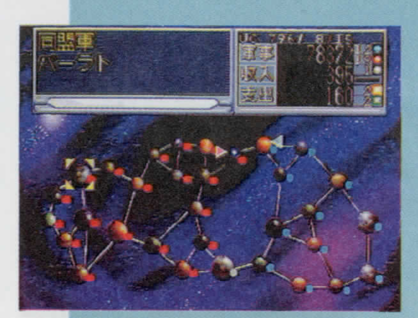




6.同盟的自滅之戰

想不到羅昆力幾經辛苦（？）才將伊捷倫要塞奪取過來，同盟的國會卻因為競選期將至，想藉着對帝國取得大規模勝利而增加選票，於是便採用同盟年輕將領霍克的提案，以伊捷倫要塞為據點，打算對帝國進行大規模的攻勢，手上的資金一下子大為增加，到底這次戰鬥能否獲勝？





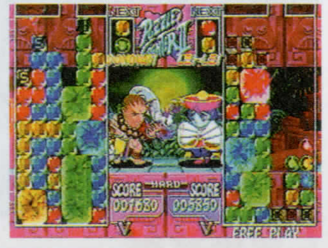






一隻將《街頭霸王》及《魔域戰士》中的格鬥人物融合而成的對戰PUZZLE GAME——《SUPER PUZZLE FIGHTER II X》，已經推出了在次世代機之中，而且在推出之前的反應還是不俗的，那麼這一隻GAME比起其他的PUZZLE GAME有着甚麼過人的吸引之處呢？不若筆者現在為大家介紹介紹。

遊戲的特色



這一隻GAME與其他的PUZZLE GAME的不同之處，就是不只是要單靠跌下來的方塊，砌成一堆相同顏色後就會立刻消失，反而堆砌好的啫喱狀方塊是會黏成一堆，之後就要再靠一些相同顏色的圓形閃光方塊來引爆，若黏成一堆的啫喱狀方塊越多，弄破後給予對手的攻擊程度就會越強，當然其中少不了連鎖攻擊啦！而且遊戲時的人物會做出很多生鬼可愛的動作，所以這一隻遊戲在街機時是十分受女性的歡迎。

遊戲中的模式

ARCADE MODE——這一個模式是與街機一模一樣，當與電腦的八名人物對戰完了之後，再打敗第九名人物就算爆機；而這一個MODE中亦是擁有着EASY、NORMAL及HARD三種級數。

STREET PUZZLE MODE——這一個MODE是新加進次世代機中的模式，當進入了此MODE後，一共有八位人物可供使用，而每一位人物都有着六個對手，若戰勝了他們的話是可以取得一些所謂道具的東西，這就是包括人物除1P或2P色外的另一種顏色、擁有EXPERT MODE、COLLECTION及使用隱藏人物的必要條件方法等。

EXPERT MODE——難度十分高，取得方法是在STREET PUZZLE MODE中勝出其中一人。

VERSUS MODE——這就是雙打時對戰的尊用模式，相信不用多加解説了。

COLLECTION——在這裏就是在STREET PUZZLE MODE中取得勝利後，會有改變的SOUND TEST及隱藏人物的使用方法説明等等。

TRAINING DEMO——在這裏是一個遊戲玩法的介紹，若你是初入門的朋友，一定要看一看這個玩法的介紹，因為這裏是火引彈作介紹的，十分有趣。

OPTION——在這一處可以改變難度、受傷程度、遊戲速度、對戰回數及音聲等。

BACKUP——記憶卡的記錄。

遊戲的玩法



玩法其實十分簡單，只要將跌下來的啫喱狀方塊，跟據顏色來盡量擺放在一起，這樣，那一些相同顏色的啫喱狀方塊是會黏成一堆的，之後就要再靠另外的一些相同顏色而圓形閃光方塊來引爆，這樣，對手的一方就會跌下一些有數字的方塊，這一些有數字的方塊，是跟據你放下了多少次方塊，才會變回一些普通的啫喱狀方塊，例如數字方塊的數字為五，這麼，當你擺放了五次方塊之後，它就會變回普通的方塊了；另外，有時會看到了一些發光的鑽石，這可算是一粒「百搭」，每當使用它來拮中的那粒啫喱狀方塊或圓形閃光方塊，之後，畫面中那一種顏色的所有啫喱狀方塊或圓形閃光方塊都會全數消失，它可算是一顆絕處的「救星」；於攻擊的強弱方面，若黏成一堆的啫喱狀方塊越多越大，攻擊的威力是會大大增強，若你還有加上連鎖攻擊，很多時都會將敵人一擊必殺的。當然每一位角色都有不同的攻擊方法。



攻擊的姿勢

在一隻遊戲的其中一個特別之處，就是在攻擊的時候會有不同的攻擊姿態的，而攻擊的姿態就是靠你所弄破的啫喱狀方塊有多少而決定，使出挑發的攻擊，攻擊出來的數字方塊有1至11粒左右，使出必殺技的話，攻擊出來的數字方塊有12至23粒左右，使出超必殺技的話，攻擊出來的數字方塊可達到30粒以上；當然，使出超必殺技FINISH對手的時候，背境會有爆光出現啦！



鍵的使用

在鍵的控制方面，分別有控制方向的十字鍵、將跌下的方塊向左轉的A鍵、將跌下的方塊向右轉的B鍵和「得個睇字嘅」挑發C鍵；挑法雖然冇乜用，但有時用來「串」對手都幾過癮㗎！



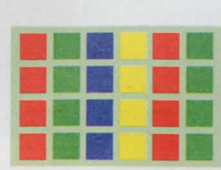


人物的介紹

隆RYU



他的攻擊模式是十分平均的人，每當一經使用連續攻擊或強大的攻擊，對手往往不能再使出攻勢。



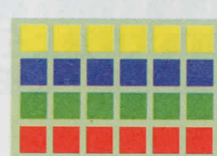


必殺技：火炎波動拳
超必殺技：真空波動拳

拳KEN



他的攻擊彷似簡單，其實相當「好使好用」，因為他的攻擊方法，可以封殺對手很多的地方，中了他的攻擊的話，都幾麻煩㗎！



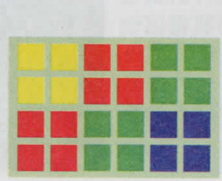


必殺技：昇龍拳
超必殺技：昇龍裂破

春麗CHIN-LI



她的攻擊方法並不是太實用了，因為很容易遭受反擊，攻擊力又弱，所以她是一個不太好用的角色。



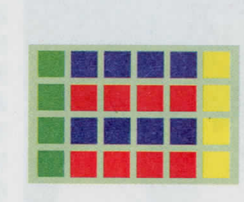


必殺技：百裂腳
超必殺技：氣功拳

櫻SAKURA



雖然她的攻擊方法同樣易受反擊，不過她的攻擊有點兒錯縱複雜，所以她比起春麗更好用。



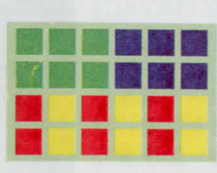


必殺技：波動拳
超必殺技：真空波動拳

DONOVAN



他的攻擊方法既奇特又麻煩，對戰時一定令人摸不着頭腦，不過後段的攻擊比較差了，但他仍然是一個不錯的使用對象。





必殺技：SWORD GRAPPLE
超必殺技：PRESS OF DEATH

MORRIGAN



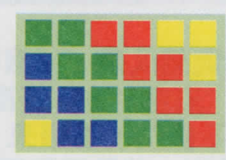
在四位《魔域戰士》中的人物，她的攻擊力是最高的，而且攻擊的方法又刁鑽，是一個非常好用的人物。

必殺技：SHADOW BLADE
超必殺技：EXSPECIAL SHADOW BLADE

LEI-LEI



她雖然樣子十分可愛，但是單靠樣貌是不可以代表她強的，因為她的攻擊太易被破解，而且很可能受到大反擊的，使用她之前要三思啊！



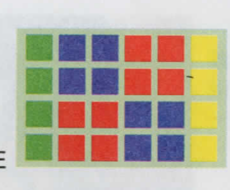
必殺技：地靈刀
超必殺技：天雷破

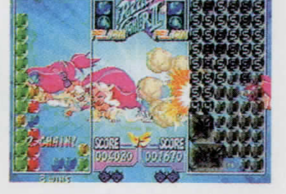
FELICIA





雖然她的攻擊手法與櫻十分相似，但她還是有點像春麗那種攻擊，總括來說她算是一個中等的人物。



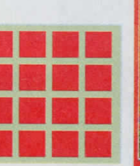


必殺技：SAND SPLASH
超必殺技：PLEASE HELP ME

火引彈



他的攻擊太「厲害」了，筆者無話可說，趕快試試火引彈的魅力吧！





必殺技：前轉挑發
超必殺技：挑發傳說

豪鬼 GOUKI

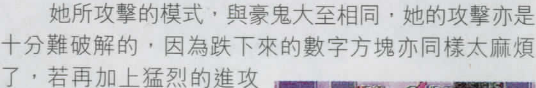


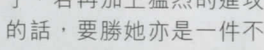
他的攻擊模式，基本上是十分難破解的，因為跌下來的數字方塊實在太麻煩了，若再加上猛烈的進攻的話，要勝豪鬼恐怕機會很微了。



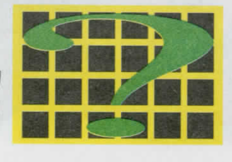
必殺技：灼熱波動拳
超必殺技：瞬獄殺

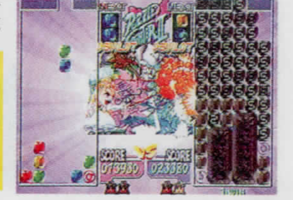
DEVILOT

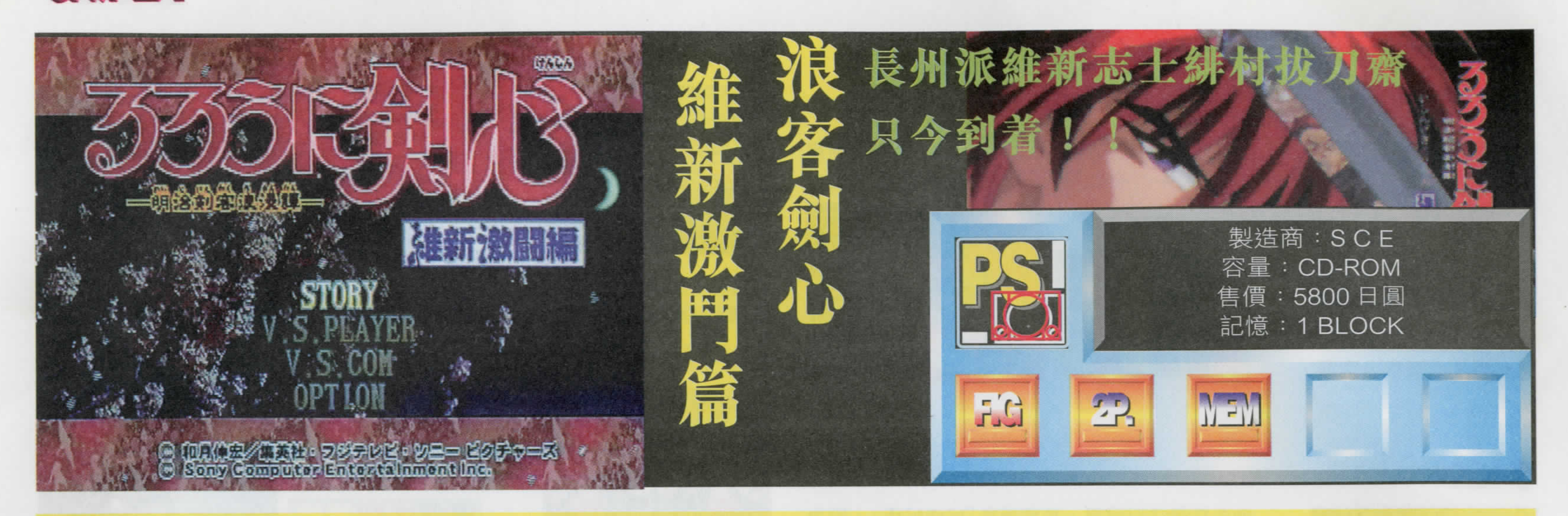




她所攻擊的模式，與豪鬼大至相同，她的攻擊亦是十分難破解的，因為跌下來的數字方塊亦同樣太麻煩了，若再加上猛烈的進攻的話，要勝她亦是一件不容易的事。（筆者按：這名人物是曾於遊戲《CYBERBOTS》中出現過，身份是一位公主。）





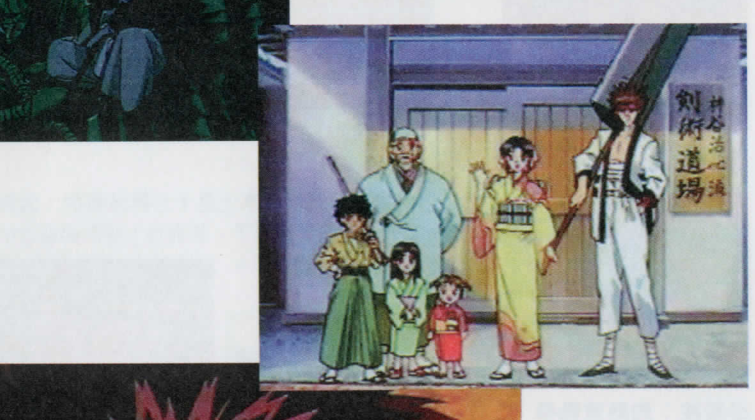


自原作漫畫開始連載以來，《浪客劍心》這名字便漸被港日兩地讀者認識，而在動畫化後其受歡迎程度更有增無減，終於在早陣子《浪客劍心》終推出其格鬥遊戲了，同時有關方面亦宣布將會推出RPG，相信不少劍心迷也會滿意吧。此外，不能不提的便是原來《浪客劍心》的原作者和月伸宏先生可是一個標準《侍魂》擁躉，怪不得在《浪客劍心》中讀者不難看到一些熟口熟面的面孔了。至於在今次的介紹中，本刊便立刻為大家送上三名隱藏人物的使用方法，而其中齊藤一更是遊戲中的真正最終首領，玩者本來要以最高難度爆機才可遇到他的，而在打敗他才可記下記憶及使用，但現在只要按一個簡單的按鈕組合便可立即使用，可說極之便利。

動畫版OP

於OPENING方面，其實遊戲是採用了動畫版OP的，各位不妨先看看其中一些片段。







遊戲的三種模式

在起動遊戲後，玩者便可看到遊戲的三種模式，當中分別是「故事模式」、「二人對戰模式」及「對戰電腦模式」。至於各模式的功能相信也不用多說吧，不過筆者便先提醒各位，那便是各隱藏人物均只可在對戰模式中使用的，於故事模式是不能使用的。



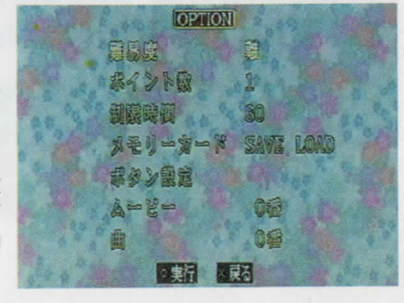
以原作故事為流程



在故事模式中，遊戲的流程是以原作故事為依據的，故在順序上便是相樂左之助、鵜堂刃衛、火男、般若、式尉及四乃森蒼紫，如玩者是以最高難度進行的話更可在打敗蒼紫後與真正的最後首領齊藤一決戰。不過筆者便不太滿意遊戲中的人物太少，如果緋村劍心能與宿敵志志雄決一勝負的話便更好了。

OPTION

當進入OPTION一項後，玩者除可一如其他遊戲可調教難度及每局盤數、時間等設定外，玩者更可在「MOVIC」一項中看回之前出現過的動畫片段，當然，玩者亦要將記憶貯進記憶卡中吧。至於在動畫片段方面，遊戲中不論是用那一個人物勝出或失敗也會有動畫片段的，而且在故事模式中每勝一關便會有動畫片段交待劇情的，可說是劍心迷的恩物。



遊戲中的名場面






故事模式基本程序

在故事模式中，當遊戲剛開始時玩者是只可選用劍心一人的，但當在第一戰打敗斬左年代的相樂左之助後，遊戲便會先播出劇情片段，而之後左之助便會成為劍心的同伴，故在第二版即對鵜堂刃衛開始，玩者便可分別選用劍心及左之助進行遊戲。

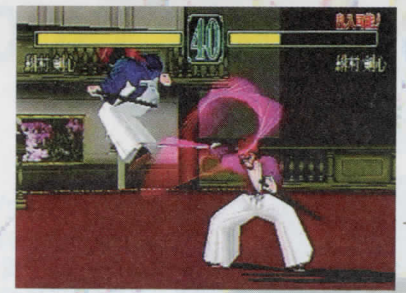




緋村劍心

龍卷閃・旋	×××× ×
龍卷閃	××○
鞘擊・旋	↘ ××
龍飛閃	↓○↑○
雙龍閃	←→ ××
飛天閃	×+△

→要緊按輸入



式尉

弧圓拳	→→×
連續下段撞擊	××→×
飛身頭鎚	↘○←×
連續攻擊	↘×↘×
連續撞擊	×→×××
捕投	×+△





相樂左之助

爛仔交連打	××→×
爛仔交一文字	×××○
爛仔交一文字・掃	×××↓○
爛仔交打蹴	×○○
惡一文字	→→×→×→×
惡一文字・喝	×+△

四乃森蒼紫

流刃劍舞	×+○
屈身回旋蹴	×↓○
無雙劍舞	××××○
亂蹴	←○○
七星劍舞	→××○

鵜堂刄衛

影技・魔刀	×××
憑鬼之術	○○×××
影技・風刀	↓○+△○
影技・殺刀	→×←○
影技・肉刺	→→×+○
憑鬼之奧義	×+△



般若

修羅刺	→○
修羅登	←○+△
劇暑宗法	×××○
回轉宗法	→××
修羅回	↖○
呪崩	×+△



火男

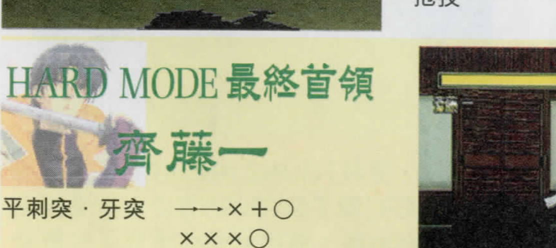
哼嗨	→×+○+△
叩打	×+○+△
亂打	×××
必殺打	→→×××
火炎吐息	→→○
抱投	△+×



隱藏人物 神谷薰

神谷活心流・突	↗○
[揦斬	↘○
面・亂打！	××××

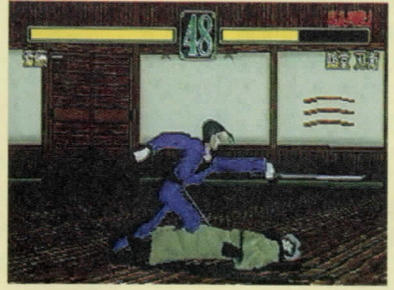
於標題畫面中緊按2P手掣「←+L1」進入對戰模式



HARD MODE 最終首領 齊藤一

平刺突・牙突	→→×+○
	×××○
	→×
	→○

於標題畫面中緊按1P手掣「→+L1」進入對戰模式

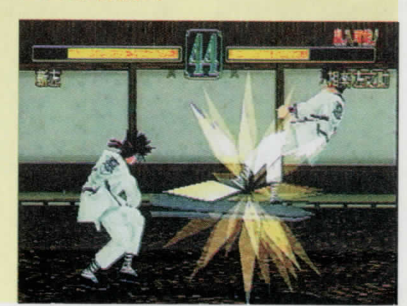




隱藏人物 斬馬刀左之助（斬左）

斬馬刀攻擊	×+○

於標題畫面中緊按2P及1P手掣「SELECT」進入對戰模式。
爆機及貯起記憶後，於標題畫面中緊按「SELECT」進入對戰模式



遊戲配件睇真D

去年SATURN的《VIRTUA COP》一推出，不少槍迷便雀躍不已，而光線槍迷遊戲的套裝亦被炒賣了一段時間。由於這類槍擊遊戲大受歡迎，所以陸續亦有其他廠商推出各種光線槍，不過主要也是針對原廠「VIRTUA GUN」售價高昂的一點，推出較廉價的版本而已，對於功能上的改良卻幾乎沒有。最近，市面上有一款備有新功能的光線槍推出，總算打破了換湯不換藥的悶局。這款光線槍就是「GUNZ ARCADE ACTION SHOOTER」。

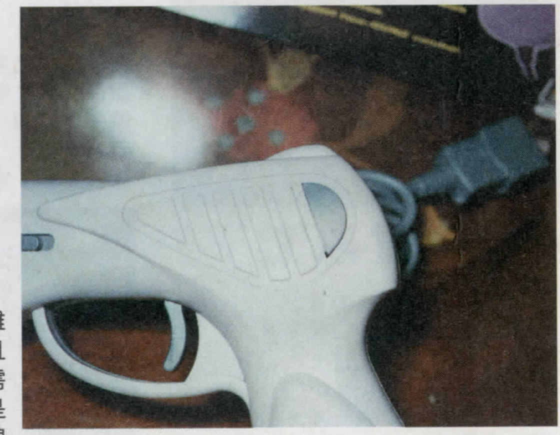


第二代光線槍——GUNZ ARCADE ACTION SHOOTER 有新功能



科幻外形

「GUNZ ARCADE ACTION SHOOTER」採用了科幻式的設計，槍身較SEGA的「VIRTUA GUN」短，而平衡亦略有改善。「GUNZ」的接續電線較「VIRTUA GUN」長一點，以便以大電視來玩時可以站得遠一點來射。



獨特的自動上彈功能

玩《VIRTUA COP》的時候，換彈時總是需要把槍移離熒光幕，玩者很容易在這個時候被敵人的子彈擊中，而且在移出移入畫面的動作之後，瞄準往往都會有所失準，需要調節一番。這款「GUNZ」光線槍的最有用能力，就是增加了一個自動上彈掣，開了這個自動上彈掣之後，光線槍就會在發射了指定次數後發出一個上的訊號給遊戲，那就不用把光線槍移離熒光幕也可以不停發射了。

為了對應不同遊戲中不同的槍械需要，這光線槍的自動上彈功能可以設定成在發射了5發、10發或15發子彈後自動上彈，這是相當體貼的設定。不過在玩《VIRTUA COP》這類會隨時換槍的遊戲時，就要注意在換槍時要同時把自動上彈掣撥到適當的位置，以免不停自動上彈所造成的阻礙。

或許你會想到，最的《VIRTUA COP 2》遊戲中已附了自動上彈功能，設在光線槍上的自動上彈功能還有用嗎？答案是有用的。在《VC2》中，當你用完子彈要上彈時，是要拉一下扳機之後才會上彈的，這樣的話玩者會有發空槍的感覺，而且影響速射性。「GUNZ」上的自動上彈是在發射到指定次數時立即自動發出上彈訊號，所以子彈會源源不絕的供應，沒有發空槍的感覺，而且玩起來順暢得多。



除了自動上彈方面的改良外，「GUNZ」的扳機微型按鈕也經過重新安排，拉動扳機的距離比「VIRTUA GUN」短，幾乎是一拉動就到達觸發點，不像「VIRTUA GUN」要拉動了好些距離才到達觸發點，這改良令速射性進一步得以提高，對於玩《MIGTHY HITS》這類有時需要講求速射性的遊戲來說，這些改良是很重要的。



據知，這枝「GUNZ ARCADE ACTION SHOOTER」除了SATURN版之外還會推出PlayStation版，槍後面便已預留了位置安置PlayStation的大彈掣，相信PlayStation的玩家多等一會也可以享受到自動上彈的樂趣了。